

Research Game Modem

In het kader van het Grow More project, waarin we een game ontwikkelen voor kinderen met een mentale of fysieke beperking, hebben we verschillende softwareopties geëvalueerd. Hierbij keken we naar het gebruik van een JavaScript-framework zoals Next.js en het gebruik van een game-engine met exportmogelijkheden naar WebGL. Hieronder halen we de belangrijkste voor- en nadelen aan.

Opties

1. JavaScript-frameworks

Voordelen:

- Bekende technologie voor ons
- Rechtstreeks door te sturen voor online te zetten
- perfect te koppelen met Git

Nadelen:

- niet echt voor game dev
- Als we complexe graphics nodig hebben wordt dit moeilijk

2. Game-engines

Unity

Voordelen:

- krachtig en kan alles
- grote webwinkel met assets
- kan exporteren naar WebGL

Nadelen:

- Vereiste van een creditcard voor het instellen van version control, wat voor ons team een praktische belemmering vormde.
- Heel groot bestand
- Omslachtig om op comgames te zetten

Godot

Voordelen:

- gratis te gebruiken
- ondersteunt webGL exports
- voor version control kunnen we github gebruiken

Nadelen:

- minder grote community
- minder out-of-the-box features